

Offizielle Wettkampfregelein der WKF Austria

(Stand 1.2.2020)

JIU JITSU FULL FIGHT Reglement Erwachsene und Jugend

ARTIKEL 1 - ALLGEMEINES

Diese Wettkampfordnung regelt die Organisation und Durchführung sämtlicher unter der Patronanz der WKF Austria ausgetragenen Wettkämpfe, Turniere und Meisterschaften in der Sportart Jiu Jitsu FULL FIGHT in Österreich.

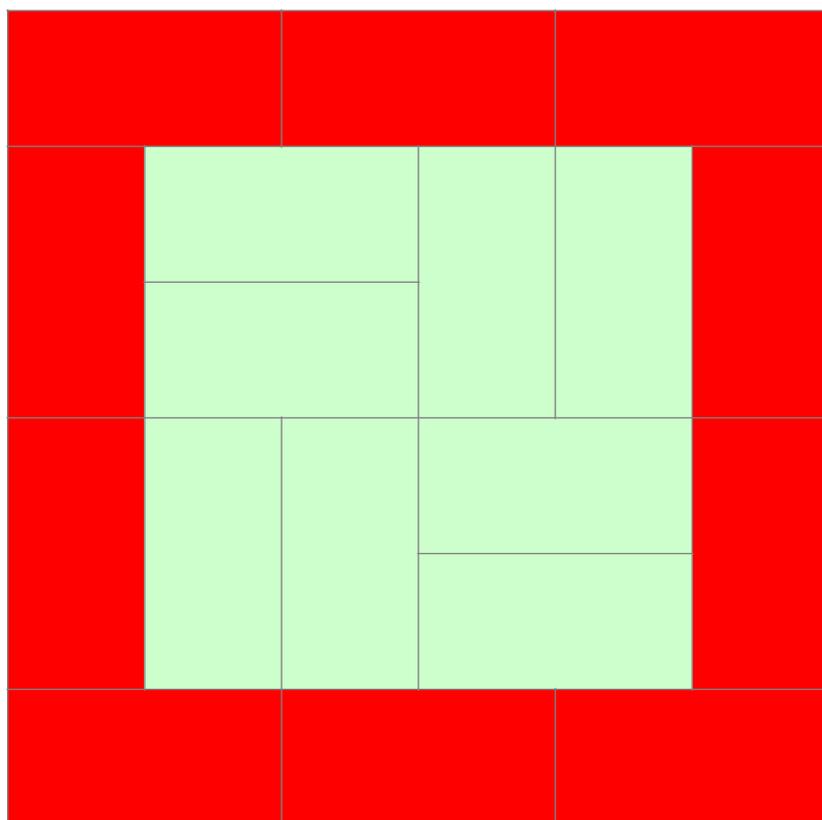
Ziel der Wettkampfdisziplin Jiu Jitsu FULL FIGHT in der Altersklasse ab 18 Jahren ist, einen Gegner im Kampf vorrangig mittels Schlag-, Tritt-, Hebel-, Wurf- und Fixiertechniken zur Aufgabe zu bewegen. Gekämpft wird im Stand und am Boden.

In den Jugendklassen von 12 bis 17 Jahren wird darüber hinaus das Ziel verfolgt, mit erlaubten Techniken und Schnelligkeit mehr Punkte zu erlangen als der Gegner. Dabei müssen die Techniken gut kontrolliert und mit leichtem Kontakt ausgeführt werden.

Erreicht keiner der Kämpfer nach Ablauf der regulären Kampfzeit eine Aufgabe des Gegners, folgt in der Altersklasse ab 18 Jahren eine Verlängerung. Erst wenn diese ergebnislos verstreicht, werden allfällige Vorteile berücksichtigt bzw. gewinnt der aktivere Kämpfer.

In den Jugendklassen von 12 bis 17 Jahren werden nach Ablauf der regulären Kampfzeit die Punkte herangezogen um den Sieger zu ermitteln. Falls ein Unentschieden in Punkten vorliegt, geht es in eine Verlängerung wobei der nächste vergebene Punkt den Sieger bestimmt. Für den Fall, dass es in dieser Verlängerung zu keiner Punktevergabe kommt, entscheidet der Kampfrichter wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung gezeigt oder aktiver gekämpft hat und wem der Sieg zuzusprechen ist.

ARTIKEL 2 - WETTKAMPFFLÄCHE



Der Wettkampf findet auf zumindest einer Mattenfläche statt. Jede Mattenfläche sollte zumindest 81 m² (9x9m) und darf maximal 100 m² (10x10m) betragen. Die Mattenfläche besteht aus zwei Bereichen: der innere Bereich, die Kampfzone, besteht aus gleichen Matten in einer Farbe. Der äußere Bereich, der Sicherheitsbereich, besteht vorzugsweise aus Matten in einer anderen Farbe als die Kampfzone und umschließt den gesamten inneren Bereich mit einer Mattenbreite von 1 m.

ARTIKEL 3 - ORGANISATION

Vor jeder Mattenfläche ist ein Tisch für die Listenführung, Punkte- und Zeitnehmung aufzustellen. Neben dem Tisch sind Stühle ausschließlich für Kampfrichter, Punkterichter und Schriffführer bereit zu stellen. Ein Stuhl ist allenfalls von einem zweiten - dann Hauptkampfrichter - zu besetzen, der gegebenenfalls für den reibungslosen Ablauf der Tätigkeiten des Matten-Kampfrichters verantwortlich, sowie für die Kontrolle der Nennungen der Wettkampfteilnehmer zuständig ist.

Stühle und Tische sind so aufzustellen, dass jeder Kampf optimal verfolgt werden kann.

Punktetafel: Diese ist für jede Mattenfläche so aufzustellen, dass sie vom Kampfrichter und von den Zuschauern gut eingesehen werden kann. In dieser Disziplin kommen ausschließlich Vorteilspunkte zur Anwendung.

Stoppuhren: Für das Festhalten der Kampfzeit bzw. sonstiger Zeiten sind zwei Uhren erforderlich.

Zur **Unterscheidung der Sportler** bei den einzelnen Kämpfen haben diese vor Betreten der Matte eigene Wettkampfgürtel (Obi) anstelle des eigenen umzulegen, der erstgenannte Kämpfer einen roten (rechte Seite, jeweils aus Sicht der Listenführung) und der zweitgenannte einen blauen (linke Seite). Diese Gürtel sind in ausreichender Menge am jeweiligen Mattenrand bereitzustellen.

Zusätzlich muss durch eine eindeutig blaue oder rote Schutzausrüstung die Unterscheidung gewährleistet sein.

Betreuer: Jeder Sportler muss bei Aufruf von EINEM Erwachsenen zum Mattenrand begleitet und während des gesamten Kampfes betreut werden.

ARTIKEL 4 - KAMPFRICHTER

Als Kampfrichter zugelassen sind nur jene Personen, welche an einer Kampfrichterschulung - vorzugsweise der WKF Austria - teilgenommen haben.

Der Kampfrichter auf der Matte hat höchste Autorität und ist insbesondere auch berechtigt, Wettkämpfer während des Kampfes zu disqualifizieren. Seine Entscheidungen sind endgültig, lediglich in speziellen Fällen kann ein allenfalls anwesender Hauptkampfrichter oder der Wettkampfleiter (Hauptverantwortlicher der Veranstaltung) Entscheidungen überprüfen und korrigieren, wenn diese von ihm als unrichtig erkannt werden. Der Kampfrichter wird von den Zeitnehmern unterstützt.

Ist ein Kampfrichter wegen seiner offensichtlichen Fehler unfähig seine Tätigkeit weiter auszuüben, hat der Wettkampfleiter die Berechtigung diesen Kampfrichter zu ersetzen.

Während eines Kampfes hat der Kampfrichter die Wettkämpfer immer in die Mitte der Mattenfläche zu verweisen. Falls die Wettkämpfer während des Kampfes die Mattenfläche verlassen bzw. 2/3 ihres Körpers die Grenze überschreiten, gibt der Kampfrichter das Kommando „MATE“. Falls sich die Wettkämpfer noch im Stand befinden, begeben sie sich selbständig zurück in die Mitte der Mattenfläche. Wenn sie sich im Bodenkampf befinden wird dieser unterbrochen und die Sportler begeben sich selbständig in die Mattenmitte zurück um dort wieder aus dem Stand weiterzukämpfen.

Während des Kampfes sind **keine** Störungen und Unterbrechungen von außen erlaubt. Allenfalls einem Sanitäts- bzw. Ärzteteam wird nach Entscheidung des Kampfrichters der Zutritt auf die Mattenfläche gewährt.

Allen Anwesenden - ausgenommen dem Kampfrichter und **einem** am Mattenrand befindlichen Betreuer/Trainer - ist es strengstens untersagt mit den Wettkampfteilnehmern während eines Kampfes zu kommunizieren. Hier droht andernfalls die Disqualifizierung des betroffenen Wettkämpfers!

Die Kommunikation durch den Kampfrichter auf der Matte mit den Wettkämpfern hat im hier (insbesondere im Artikel 4 bis 6) beschriebenen, genormten Umfang zu erfolgen.

Jedoch steht es dem Kampfrichter frei, die Athleten vor, während (in einer Unterbrechung) oder nach dem Kampf zu belehren.

Der Zeitablauf wird dem Kampfrichter durch ein sichtbares und/oder hörbares Zeichen vom Zeitnehmer signalisiert. Nachdem der Zeitnehmer das Signal gegeben hat, beendet der Kampfrichter den Kampf und gibt allenfalls noch einen Vorteilspunkt für den aktiveren Kämpfer.

Der Schriftführung aktualisiert die Vorteilspunkte laut Kampfrichterentscheidungen auf der Punktetafel und ist für die Umsetzung der vom Kampfrichter diktierten Entscheidungen verantwortlich. Diese müssen genauso wiedergegeben und dürfen nicht verändert werden.

Wichtig: Jede Situation, die nicht eindeutig durch das Reglement festgestellt werden kann, wird vom Matten-Kampfrichter mit einem allenfalls anwesenden Hauptkampfrichter oder dem Wettkampfleiter unmittelbar vor Ort entschieden.

Position und Funktion des Kampfrichters:

Vor Beginn des Wettkampfes hat der Kampfrichter darauf zu achten, dass alles korrekt ist, insbesondere Mattenfläche, Schutzausrüstung, Gi, Hygiene, etc. Der Kampfrichter muss sicherstellen, dass sich weder das Publikum noch Fotografen oder andere Personen in einer Position befinden, die eine mögliche Behinderung oder Gefahr für die Wettkämpfer auf der Matte darstellen könnten.

Der Kampfrichter verbleibt innerhalb der Wettkampffläche. Er führt den Kampf, stellt die Resultate fest und bestätigt die korrekten Entscheidungen auf dem Wettkampfraster.

Nach der Verbeugung der Wettkämpfer gibt der Kampfrichter das Kommando „HAJIME“ und signalisiert den Beginn des Kampfes.

Der Kampfrichter hat jederzeit das Recht die beiden Kämpfer zu trennen, den Kampf zu unterbrechen und wieder vom Stand kämpfen zu lassen.

Dies jedenfalls wenn Gefahr für einen der beiden Kämpfer in Verzug ist oder die Ausrüstung - insbesondere der Helm - nicht ordnungsgemäß sitzt.

Nach Ablauf der regulären Kampfzeit ohne Aufgabe folgt in der Altersklasse ab 18 Jahren eine Verlängerung, danach muss der Kampfrichter entscheiden, wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung entsprechend den Regeln gezeigt hat und wem der Sieg zuzusprechen ist.

Es gibt kein Unentschieden. Der Kampfrichter entscheidet – allenfalls in Abstimmung mit dem Hauptkampfrichter - wer Sieger ist, diese Entscheidung ist unanfechtbar.

ARTIKEL 5 - ZEICHEN DES KAMPFRICHTERS

Der Kampfrichter signalisiert alle Aktionen durch Handzeichen, allenfalls mit dem jeweiligen Armband entsprechend der Farbe des Gürtels oder des Bandes am Gi des betroffenen Wettkämpfers.

Kampfbeginn: Die Wettkämpfer betreten auf Zeichen des Kampfrichters mittels Verbeugung die Wettkampffläche, positionieren sich in der Mattenmitte und verneigt sich zum Kampfrichter. Nach einer allfälligen Belehrung stehen sich die Wettkämpfer gegenüber, begrüßen einander und beginnen auf Kommando zu kämpfen. Der Kampfrichter hebt dazu einen Arm auf Schulterhöhe, senkt ihn zwischen den Wettkämpfern und gibt das Kommando „HAJIME“. Ab diesem Moment läuft die Kampfzeit. Dieses Kommando kommt auch bei der Fortsetzung eines Kampfes nach Unterbrechung zur Anwendung.

Unterbrechung/Ende des Kampfes: Der Kampfrichter öffnet seine Arme waagrecht in Schulterhöhe und gibt das Kommando „MATE“.

Unterbrechung der Zeit während des Kampfes: Der Kampfrichter signalisiert dem Zeitnehmer ein mit seinen Händen geformtes „T“, um die Zeit zu stoppen.

Verwarnung: Der Kampfrichter zeigt die Farbe des zu bestrafenden Wettkämpfers und signalisiert die Verwarnung mit überkreuzten Fäusten. Der andere Wettkämpfer erhält einen Vorteilspunkt.

Vorteilspunkt: Der Kampfrichter signalisiert einen Vorteil mit dem jeweils gestreckten Arm in Schulterhöhe.

Inaktivität: Der Kampfrichter platziert eine Hand in Brusthöhe auf dem anderen Oberarm und gibt das Kommando „HAJIME“, was eine mündliche Verwarnung signalisiert und er verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden auf der zweiten Stoppuhr zu laufen beginnt, solange bis er die Hand herunter nimmt. Mit Zeitablauf der 20 Sekunden ist dies an den Kampfrichter zu melden („20 Sekunden“).

Disqualifikation: Der Kampfrichter signalisiert mit gehobenen gekreuzten Armen die Disqualifikation und zeigt danach auf den betroffenen Wettkämpfer.

Siegernennung: Beide Sportler stellen sich in der Mattenmitte rechts und links vom Kampfrichter mit dem Rücken zur Listenführung auf. Der Kampfrichter hebt nun die Hand des Siegers deutlich sichtbar nach oben.

ARTIKEL 6 – KAMPFENTSCHEIDUNGEN

Die Kämpfe werden nach folgenden Kriterien entschieden:

- 1.– Aufgabe
- 2.– Disqualifikation
- 3.– Bewusstlosigkeit
- 4.– Vorteilspunkte
- 5.– aktiveres Kämpfen

Grundsätzlich gibt es kein Unentschieden.

1) Aufgabe - eine Technik zwingt einen Konkurrenten zur Aufgabe

1. Eindeutiges und sichtbares Abklopfen mit der Handfläche auf den Gegner oder auf die Matte.
2. Abklopfen mit dem Fuß auf den Boden (falls das Abklopfen mit der Hand nicht möglich ist).
3. Mündlich dem Kampfrichter mitteilen, dass der Kampf gestoppt werden soll (weder Hände noch Füße können für das Abklopfen verwendet werden).
4. Dem Kampfrichter mitteilen, dass der Kampf beendet werden soll, falls ein Wettkämpfer verletzt ist oder sich physisch nicht mehr in der Lage fühlt, weiter zu kämpfen.
5. Der Kampfrichter beendet den Kampf, wenn der Gegner eine Technik einsetzt und Gefahr für den anderen besteht.
6. Ein Betreuer eines Kämpfers ersucht den Kampfrichter um Beendigung des Kampfes oder er wirft ein Handtuch auf die Mattenfläche.
7. Der Wettkämpfer befindet sich in einer Aufgabeposition und schreit „Ah“, „Stop“ oder ähnliches (hat dieselbe Bedeutung wie ein Abklopfen).
8. Der Kampfrichter muss den Kampf beenden, wenn einer der Wettkämpfer verletzt ist oder der Arzt mitteilt, dass keine Fortsetzung des Kampfes möglich ist. In diesem Fall ist der Gegner der Sieger, wenn keine unerlaubte Technik angewandt wurde.
9. Wenn ein Wettkämpfer behauptet, sich nicht wohl zu fühlen, ist es so als würde er abklopfen.

In allen Kategorien hat der Kampfrichter das Recht einen Kampf abubrechen, wenn bei einem Wettkämpfer wegen einer Technik Gefahr eines ernsten körperlichen Schadens besteht.

Im Falle, dass es sich um eine erlaubte Technik gehandelt hat, wird der Sieg dem Kämpfer zugesprochen, der diese Technik angewendet hat.

2) Disqualifikation

2.1. Vergehen, die zur sofortigen Disqualifikation betreffend des gesamten Turnieres führen

- a. Der Gebrauch von regelwidriger Sprache, Fluchen oder anderen unmoralischen Taten, sowie bei Respektlosigkeit der Wettkämpfer und ihrer Betreuer/Trainer gegenüber dem Gegner, Kampfrichter oder Publikum.
- b. Wird die Kleidung eines Wettkämpfers während des Kampfes zerrissen oder entspricht nicht, wird ihm vom Kampfrichter eine bestimmte Zeit zum Wechseln gewährt. Wechselt der Kämpfer die Kleidung nicht, wird er disqualifiziert.
- c. Die Wettkämpfer müssen unter der Hose eine Unterhose bzw. Shorts tragen. Falls die Hose beschädigt wird, wird dem Wettkämpfer vom Kampfrichter eine bestimmte Zeit zum Wechseln der Hose gewährt. Wechselt der Wettkämpfer die Hose nicht, wird er disqualifiziert.
- d. Wenn ein Wettkämpfer Cremes, Öle oder sonstige Substanzen an sich oder seiner Kleidung verwendet, die dazu geeignet sind, dass sein Gegner ihn schlechter fassen kann.
- e. Wenn ein Wettkämpfer bei mehreren Kämpfen im laufenden Turnier disqualifiziert wurde.

2.2. Vergehen, die zu einer sofortigen Disqualifikation im aktuellen Kampf führen

- a. Beißen, an den Haaren ziehen, die Finger oder Daumen in die Augen, Nase oder Luftröhre des Gegners drücken, Nase und Mund mit der Hand zuhalten, absichtliches Verletzen der Genitalien, Bewegungen mit der offensichtlichen Zielsetzung den Kopf oder das Genick des Gegners durch harten Bodenkontakt zu verletzen, sowie die Anwendung verbotener Techniken lt. Artikel 8 dieses Reglements.

2.3. Vergehen, die erst nach Verwarnung/Vorteilspunktevergabe zur Disqualifikation führen

Beim ersten Vergehen wird der Wettkämpfer mündlich ermahnt.

Beim zweiten Vergehen erhält der Gegner einen Vorteil.

Beim dritten Vergehen wird der Wettkämpfer disqualifiziert.

- a. Wenn einer der Wettkämpfer versucht vor einer erlaubten gegnerischen Technik von der Matte zu flüchten oder mit einem Körperteil die Kampffläche zu verlassen, um den Kampf zu vermeiden oder während des Bodenkampfes versucht zu flüchten bzw. wegzurollen oder durch Aufstehen bzw. vorsätzlichem Hinaussteigen aus der Kampffläche Zeit zu gewinnen. (Mattenflucht)
- b. Wenn der Wettkämpfer Schutzkleidung oder Kleidung auszieht oder seinem Gegner die Möglichkeit gibt ihm diese auszuziehen, mit der erkennbaren Absicht, dass der Kampf gestoppt wird um sich eine Pause zu gönnen bzw. um einen Angriff des Gegners zu vermeiden.
- c. Wenn ein Wettkämpfer den Kampf blockiert, den Gegner hält und nicht versucht eine Entscheidung mittels Aufgabe herbeizuführen, wenn er beispielsweise in der Guard Position oben oder auf dem Boden ist. Wenn der Kampfrichter feststellt, dass ein Wettkämpfer seinen Gegner nur festhält, aufsteht oder jede andere Position blockiert, gibt er das Kommando „HAJIME“ und verlangt damit, dass die Zeit von 20 Sekunden zu laufen beginnt. Wenn der Wettkämpfer nach Ablauf der 20 Sekunden seine Position nicht geändert bzw. keine offensichtlichen Aktionen gesetzt hat, gibt der Kampfrichter das Kommando „MATE“ und gleichzeitig einen Vorteil für den anderen Kämpfer. Danach wird der Kampf wieder vom Stand aus aufgenommen mit der Möglichkeit der Disqualifikation bei fortgesetzten Handlungen.
- d. In den Jugend- und Juniorenklassen (12-17 Jahre): Wenn Schlagtechniken mit zu viel Kraft ausgeführt werden (Shido).

3) Bewusstlosigkeit

Einer der Wettkämpfer ist besiegt, wenn er durch eine erlaubte Technik bezwungen wird und dadurch sein Bewusstsein verliert (z.B. durch Würgen, Drücken, Take down, Schläge) oder Unfälle, bei denen der Gegner keine regelwidrige Technik (insbesondere gemäß der Disqualifikationskriterien) angewandt hat.

4) Vorteilspunkte

Vorteilspunkte werden gemäß vorstehendem Artikel 6/ Pkt. 2.3. an den jeweils benachteiligten Sportler vergeben, sowie mit Ablauf der regulären Kampfzeit gegebenenfalls an den aktiveren Wettkämpfer.

In den Jugendklassen von 12 bis 17 Jahre wird darüber hinaus jeweils ein Punkt für folgende **korrekt ausgeführten und nicht verbotenen** Techniken vergeben:

- > **Hand- /Armschläge und -techniken**
- > **Fuss- /Beintritte und -techniken**
- > **Hebeltechniken**
- > **Sweep, Passing the guard**
- > **Take down und Fußfeger** die den Gegner veranlassen, den Boden mit einem anderen Körperteil als den Füßen zu berühren.
- > **Jede Art von Festhalte- /Fixiertechnik**, sobald diese gut und sicher für zumindest 3 Sekunden eingenommen wurde.

ARTIKEL 7 - STARTBERECHTIGUNG, EINSCHRÄNKUNGEN

Im Falle einer Vereinsanmeldung zu einer Sportveranstaltung tragen jedenfalls die Organe und Trainer des jeweiligen Vereines die Verantwortung dafür, dass bei ihren Sportlern die Sporttauglichkeit vorliegt. Dies gilt als Voraussetzung und mit einer Anmeldung als bestätigt.

Empfohlen wird dazu ein ärztliches Attest zur Bestätigung der Sparteignung. Letzteres kann vom Hausarzt ausgestellt werden. Mindestanforderung ist eine verbindliche, schriftliche, datierte Erklärung des Sportlers, die bestätigt, dass ein namentlich angeführter Arzt die Sparteignung für besagten Teilnehmer festgestellt hat. Falls der Sportler Passinhaber ist, können beide Erklärungen im Pass vermerkt und auch das Attest eingetragen oder eingeklebt werden.

Im Falle einer Vereinsanmeldung tragen die jeweiligen Organe und Trainer des Vereines die Verantwortung für das Vorliegen dieser Unterlagen.

Zu dieser Wettkampfdisziplin sind Wettkämpfer ab dem 12.Lebensjahr und mit einer Graduierung ab dem 4. Kyu (Orange-Gurt) in der Disziplin Jiu Jitsu oder einer vergleichbaren Graduierung in einer ähnlichen Sportart zugelassen.

ARTIKEL 8 - VERBOTENE TECHNIKEN

- Ellbogenschläge aller Art**
- jede Art Schläge und Tritte auf den Hinterkopf und Rücken**
- Schläge und Tritte in den Genitalbereich**
- Greifen in den Helm**
- Greifen in die Handschuhe**
- Slam von der Guard**
- Genickhebel ohne Würgegriff**
- Finger- und Zehenhebel**

Alle Kicks mit den Beinen/Füßen/Knien gegen einen Gegner der liegt, sitzt oder (auch nur mit einem Bein) kniet sind verboten.

In den Jugendklassen von 15 bis 17 Jahren ZUSÄTZLICH(!) verboten:

Halten des Gegners oder Fangen eines Beines des Gegners
bei gleichzeitigem Schlagen oder Treten
Schläge und Tritte gegen das Knie
In der Back Mount Position ein ruckartiger Fall rückwärts
Bein-, Knie- und Fußhebel

In den Jugendklassen von 12 bis 14 Jahren ist darüber hinaus ZUSÄTZLICH(!) verboten:

Handschlagtechniken gegen den Kopf mit geschlossener Faust, ausgenommen
Handrückenschlag (Uraken)
Beinschläge gegen den Kopf

Bei Missachtung dieser Vorgaben erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter!

ARTIKEL 9 - HYGIENE

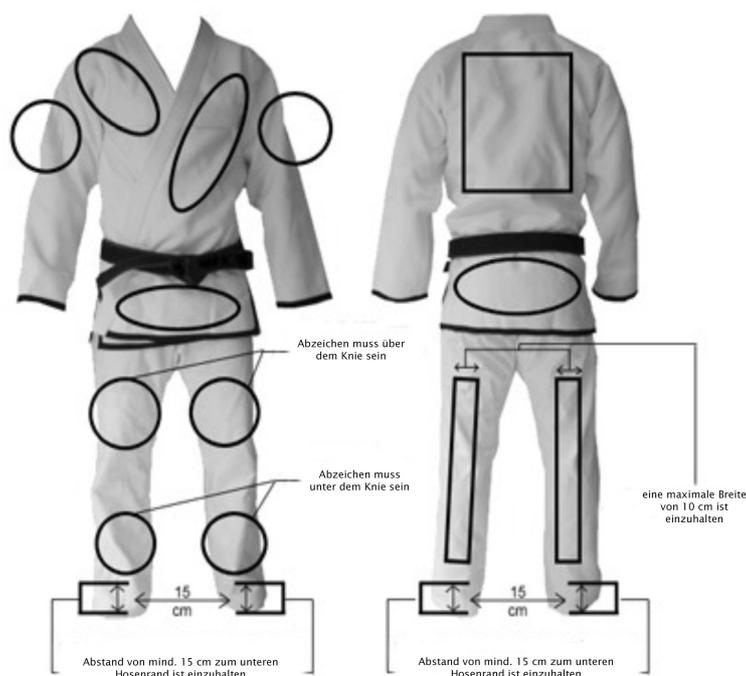
- a. Kleidung und Schutzausrüstung muss ohne unangenehme Gerüche gewaschen und getrocknet sein.
- b. Zehen- und Fingernägel müssen kurz geschnitten und sauber sein.
- c. Bei erkennbaren Haut- oder sonstigen Erkrankungen ist ein aktuelles Attest erforderlich, dass diese nicht ansteckend sind und der Sportler wettkampftauglich ist.
- d. Lange Haare müssen so zusammengebunden sein, dass eine Behinderung des Gegners vermieden wird (keine Metallspangen > Verletzungsgefahr).
- e. Wettkämpfern ist es nicht erlaubt die Haare mit Farbspray zu besprühen.

ARTIKEL 10 - KLEIDUNG UND SCHUTZAUSRÜSTUNG

Wettkämpfer haben Gi's und Schutzausrüstung nach den folgenden Spezifikationen zu benutzen:

- a. Bestehend aus Baumwolle oder ähnlichem Material und in gutem Zustand. Das Material darf nicht zu stark oder zu hart sein, sodass es den Konkurrenten behindert bzw. benachteiligt.
- b. Die Gi-Farben dürfen vom Wettkämpfer frei gewählt werden.
- c. Die Jacke muss mindestens das halbe Gesäß, die Ärmel der Jacke haben mindestens zwei Drittel der Unterarme und die Hose mindestens zwei Drittel der Schienbeine zu bedecken.
- d. Der Gürtel (4-5cm breit) wird um die Taille mit einem doppelten Knoten gebunden und muss fest genug sein, um den geschlossenen Kimono zu sichern.
- e. Den Wettkämpfern wird nicht erlaubt zu kämpfen, wenn sie zerrissene Kimonos, zu kurze Ärmel oder Hosen haben bzw. wenn sie Kleidungsstücke tragen, welche laut folgendem Pkt. f verboten sind oder Teile der Schutzausrüstung laut folgendem Pkt. g fehlen.
- f. Das Tragen von Schuhen, T-Shirts unter dem Gi (außer in den Damenklassen: Rushguard oder enges T-Shirt bzw. Sport-BH; sowie bei den Männerklassen: Rushguard) und jegliche Art von Schützern über der in folgendem Pkt. g angeführten, die das Resultat beeinflussen können, ist nicht erlaubt.

- g. Folgende Schutzausrüstung ist verpflichtend: „MMA“-Box-Handschuhe (Finger frei), Schienbeinschoner, Zahnschutz und ein Schutzhelm mit Vollvisier;
für Männer ab 15 verpflichtend: Tiefschutz
bei Damen: Brustschutz sowie enges T-Shirt oder Rushguard
- h. Diverser Schmuck ist vor dem Wettkampf abzulegen.
- i. Das Tragen einer Sportbrille oder von Kontaktlinsen ist dem Sportler - auf eigene Gefahr - freigestellt. Alle anderen Brillen sind verboten.
- j. Bemalte Gi's sind verboten. Sponsoren-, Vereins- und Verbandsabzeichen sind am Gi nur laut untenstehender Skizze gestattet. Die Abzeichen dürfen nur direkt gestickt, aus Baumwollgewebe bzw. ordnungsgemäß genäht sein. Sind diese nicht ordnungsgemäß angebracht oder lösen sie sich ab, darf der Wettkämpfer nicht kämpfen bevor selbige entfernt sind.



Die Hygiene und die Spezifikationen der Kleidung und Schutzausrüstung müssen vom Wettkämpfer eingehalten werden, andernfalls erfolgt eine Disqualifikation durch den Kampfrichter.

ARTIKEL 11 - ALTERSKLASSEN

Jugend - 12 Jahre bis 14 Jahre
Junioren - 15 Jahre bis 17 Jahre
Erwachsene - 18 Jahre bis 29 Jahre
Meister - 30 bis 35 Jahre
Senioren I - 36 bis 40 Jahre
Senioren II - 41 bis 45 Jahre
Senioren III - 46 bis 50 Jahre
Senioren IV - 51 bis 55 Jahre
Senioren V - ab 56 Jahren

Diese werden in männlich und weiblich differenziert.

ARTIKEL 12 - KAMPFDAUER:

Die reguläre Wettkampfzeit beträgt:

Jugend (12 bis 14 Jahre) – 2x 2 Minuten

Junioren (15 und 17 Jahre) – 2x 3 Minuten

jeweils mit einer Minute Pause

Wenn nach Ablauf der Zeit keiner der Kämpfer eine Aufgabe erzielen konnte UND Punktegleichstand besteht, geht es in eine Verlängerung von maximal zwei Minuten, wobei der nächste vergebene Punkt den Sieger bestimmt. Für den Fall, dass es in dieser Verlängerung zu keiner Punktevergabe kommt, entscheidet der Kampfrichter wer der beiden Kämpfer die bessere Leistung gezeigt oder aktiver gekämpft hat und wem der Sieg zuzusprechen ist.

Erwachsene – 2x 5 Minuten

jeweils mit einer Minute Pause.

Kann in dieser Zeit kein Wettkämpfer den Kampf für sich entscheiden, kommt es unmittelbar nach Abstimmung des Mattenkampfrichters mit der Listenführung und einem allenfalls vorhandenen Hauptkampfrichter am Mattenrand zu einer Verlängerung von drei Minuten.

Sollte auch nach dieser Zeit keine Aufgabe erfolgt sein, entscheidet der Kampfrichter nach allenfalls vergebenen Vorteilspunkten, falls nicht vorhanden oder Gleichstand: für den aktiveren Kämpfer.

ARTIKEL 13 - WERTUNG, ALLGEMEIN UND CUP

Zur Durchführung einer Klasse sind mindestens zwei Starter erforderlich.

Grundsätzlich orientiert sich die Klassenaufteilung am internationalen Reglement der IBJJF für Brazilian Jiu Jitsu, dabei wird auf das Alter und vorrangig auf das Gewicht der gemeldeten Starter Bedacht genommen und allenfalls eine abweichende Klasse gebildet, wenn es eine sinnvolle Gewichtsdiﬀerenz und ausgewogene Gruppeneinteilung erfordert.

Gekämpft wird nach dem international anerkannten, einfachen KO-System.

In Klassen mit zwei Startern ist ein Kampf auszutragen.

Klassen mit drei Startern werden wie eine Viererliste ausgetragen, mit Freilos nach dem Zufallsprinzip.

In Klassen ab vier Startern treten - allenfalls unter der Vergabe von Freilos nach dem Zufallsprinzip - je zwei Sportler gegeneinander an und nur der Gewinner steigt weiter auf.

Es besteht die Möglichkeit aus Anfängern und Fortgeschrittenen verschiedene Gruppen zu bilden.

Als Anfänger gelten jene Personen, welche zu einem Wettkampf oder zum Cupbeginn an nicht mehr als drei Bewerben ausserhalb des eigenen Vereines teilgenommen haben. Diese Einstufung bleibt beim Cup über die gesamte Saison gleich.

Für die Vergabe einer Medaille und Berücksichtigung in einer Cupwertung ist bei Klassen ab vier Startern zumindest ein Sieg notwendig.

Wenn bei Cupwertungen in einer Klasse unter vier, mindestens aber zwei Starter teilnehmen, wird bei zwei Startern für den 2. Platz eine Medaille und in einer Cupwertung die entsprechende Punktezahl gegeben, auch wenn der Zweitplatzierte keinen Kampf gewonnen hat und bei drei Startern der 3. Platz, auch hier gegebenenfalls ohne Sieg des Drittplatzierten.

Wenn in einer Klasse kein zweiter Starter nominiert wird oder dieser trotz Nominierung nicht am Wettkampftag erscheint, wird der einzelne Sportler vom Wettkampfverantwortlichen/Wettkampfleiter in die (gewichts-, graduierungs- oder altersmäßig) nächst-„stärkere“ Gruppe verlegt. Die in dieser Gruppe durch den Gastkämpfer erzielte Platzierung wird für dessen Cupbewertung herangezogen.

Um eine Platzierung zu erlangen, muss ein Wettkämpfer zumindest einen Kampf ausführen, andernfalls wird dieser aus der Liste gestrichen.

Die Platzierung bei einer Cupwertung wird in einem festgelegten Bemessungszeitraum für alle darin anerkannten Wettkämpfe nach folgendem Punktesystem ermittelt.

- a) Erster Platz: 9 Punkte
- b) Zweiter Platz: 6 Punkte
- c) Dritter Platz: 3 Punkte
- d) alle anderen Starter erhalten einen Punkt sofern sie zumindest einmal gekämpft haben

ARTIKEL 14 - MANNSCHAFTS- UND CUPWERTUNG

Die Platzierung bei einer allfälligen Mannschaftswertung ist nach folgenden Kriterien zu gewichten:

- a) Größere Zahl der Goldmedaillen
 - > im Falle eines Gleichstandes:
- b) Größere Zahl der silbernen Medaillen
 - > falls auch hier Gleichstand herrscht:
- c) Größere Zahl der bronzenen Medaillen
 - > wenn a) bis c) ex aequo:
- d) Sieger der höheren Gewichtsklasse

Die Platzierung bei einer Cupwertung erfolgt in den einzelnen Altersgruppen grundsätzlich geschlechtsspezifisch unterteilt.

Sollten sich in einer Altersgruppe weniger als drei Starter bei beiden Geschlechtern qualifiziert haben, so erfolgt eine Zusammenlegung in dieser Klasse.

Bei Punktgleichstand in den jeweiligen Klassen ist analog zu den Vorgaben a) bis c) in der Mannschaftswertung zu gewichten. Falls auch hier Gleichstand herrscht, entscheidet die höhere Anzahl von tatsächlichen Siegen in den Kämpfen, dann die Wertigkeit derselben.

ARTIKEL 15 – SONSTIGE ANWEISUNGEN UND ENTSCHEIDUNGEN

1. Wettkämpfer dürfen während eines Kampfes grundsätzlich nicht reden, weder mit ihrem Gegner noch mit Betreuern oder dem Kampfrichter, ausgenommen sie fürchten um ihre Gesundheit oder möchten den Kampf abbrechen. Ein Zuwiderhandeln berechtigt eine Disqualifikation des Wettkämpfers.
2. Falls zwei Athleten in einem Kampf annähernd gleichzeitig verletzt werden und somit nicht imstande sind im Finalkampf fort zu fahren, ist das Resultat folgendes:
 - A. wenn Punkte vergeben wurden, geben diese den Sieger vor
 - B. wenn kein Unterschied in Punkten besteht, hat der Kampfrichter dem aktiveren Kämpfer den Sieg zuzusprechen.
3. Bei zwei direkt aufeinanderfolgenden Kämpfen eines Sportlers gibt es die Möglichkeit einer Pausenperiode von maximal 15 Minuten für die Wettkämpfer, sofern dies von ihnen oder ihren Betreuern verlangt wird.
4. Wenn ein Wettkämpfer zu einem Kampf trotz Aufruf nicht rechtzeitig erscheint, gilt dies als Aufgabe. In diesem Fall erfolgt ein nochmaliger Aufruf des abwesenden Wettkämpfers durch den Kampfrichter in geeigneter Form mit Fristsetzung. Nach ungenützt verstrichener Frist (und Sicherstellung, dass selbiger nicht zeitgleich auf einer anderen Matte kämpft) gilt automatisch der andere Wettkämpfer als Sieger. Um eine Platzierung zu erlangen, muss ein Wettkämpfer zumindest einen Kampf ausführen, andernfalls wird er aus der Liste gestrichen.
5. Im Fall, dass ein Wettkämpfer seine Kleidung, mit der er gewogen wurde, wechselt wird er disqualifiziert, ausgenommen ein Kampfrichter ordnet den Wechsel an. In diesem Fall muss nochmals gewogen werden, wenn dies der Kampfrichter für notwendig hält.

ARTIKEL 16 – ANTI-DOPING

Es gelten die Anti-Dopingbestimmungen der Österreichischen Nationalen Anti Doping Agentur (NADA) bzw. der WADA (World Anti Doping Agency). Grundlagen dazu sind das Anti-Doping Bundesgesetz und der Welt-Anti-Doping-Code in der jeweils geltenden Fassung. Verstöße werden nach deren Richtlinien und den jeweils geltenden Gesetzen geahndet.

Die Organe der WKF Austria als Bundesverband, deren Landesverbände und der jeweilige Wettkampfverantwortliche oder Wettkampfleiter sind jederzeit - während und außerhalb von Wettkämpfen - berechtigt auch ohne entsprechender Verdachtsmomente von **allen** teilnehmenden Sportlern oder auch nur stichprobenartig von namentlich genannten, einzelnen Sportlern Dopingkontrollen über die unabhängige Dopingkontrollereinrichtung zu verlangen. Dieser Aufforderung hat jeder betroffene Sportler unverzüglich und uneingeschränkt nachzukommen.

Wird ein Sportler im Rahmen eines Bewerbes einer Dopingkontrolle unterzogen und ist das Ergebnis positiv, werden seine gesamten erzielten Ergebnisse bei dem betroffenen Bewerb gestrichen. Sollte das positive Ergebnis bei einem Cupbewerb erst nach einer oder mehreren Runden bekannt werden, sind auch alle seine Ergebnisse im gesamten Durchführungszeitraum dieses Bewerbes ersatzlos zu streichen.

Bei positivem Ergebnis der Dopingkontrolle sind die Kosten für die Analysen, sowie alle daraus resultierend anfallenden Kosten, insbesondere auch einzuleitender Verfahren bei der NADA, der WKF Austria, etc. vom betroffenen Sportler zu tragen. Darüber hinaus ist dieser Sportler schadenersatzpflichtig und es werden unverzüglich auch die zuständigen Behörden entsprechend informiert.

ARTIKEL 17 – AUSSCHREIBUNG VON WETTKÄMPFEN

Die Ausschreibung für einen Bewerb ist zumindest vier Wochen vor dem Durchführungstermin auf der offiziellen WKF Austria Homepage und WKF Austria Facebook-Seite zu veröffentlichen und muss folgende Punkte enthalten:

- Bezeichnung des Bewerbes
- Name des/der durchführenden Vereine(s)/Verbandes
- genauer Ort und Zeitplan des Wettkampfes
- Nennungsschluss
- Startgebühr
- Startberechtigungen
- ausgetragene Disziplin(en) und dafür gültige Reglements
- Art der Auszeichnungen
- Verantwortliche
- Haftungserklärung

Darüber hinaus ist die Ausschreibung an alle WKF Austria Vereine und Partner zu versenden.

ARTIKEL 18 – ALTERSBESTIMMUNG, GENDERKLAUSEL

Für jede Altersangabe in diesem Reglement gilt ausschließlich der Geburtsjahrgang im Verhältnis zum Veranstaltungsjahr und ist somit unabhängig vom genauen Geburtsdatum.

Alle männlichen Bezeichnungen in diesem Reglement gelten auch für die weibliche Form, lediglich aus Gründen der Vereinfachung wurde die männliche Form gewählt.

ARTIKEL 19 – GELTUNGSDAUER, GELTUNGSBEREICH, SONSTIGES

Dieses Reglement gilt ab 1. Februar 2020 bis auf Widerruf. Es kommt bei allen Wettkämpfen der WKF Austria in der Disziplin Jiu Jitsu FULL FIGHT und im Bundesgebiet Österreich zur Anwendung.

Die WKF Austria als Bundesverband, deren Landesverbände oder der/die durchführende(n) WKF-Verein(e) können für einzelne Bewerbe oder Cups **in Absprache mit dem Leiter der Arbeitsgruppe Full Fight und federführenden Verfasser dieses Regelwerkes, Renshi Wolfgang Scheifinger** ergänzende Durchführungsbestimmungen erlassen, soweit diese mit gegenständlichem Reglement nicht im Widerspruch stehen.

ANHANG 1 - STARTERKLASSEN

Jiu Jitsu FULL FIGHT		
Alter	Geschlecht	Gewichtsklassen in kg nach IBJJF (Abweichungen sind nach Bedarf möglich)
12-14 Jahre	weibl./männl.	bis 33,5/bis 38,5/bis 43,5/bis 48,5/bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/bis 73,9/über 73,9
15-17 Jahre	weibl./männl.	bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/bis 73,9/bis 79,1/bis 84,1/bis 89,1/über 89,1
18-29 Jahre	weibl./männl.	weibl.: bis 53,5/bis 58,5/bis 63,9/bis 68,9/über 68,9 männl.: bis 57,4/bis 63,9/bis 69,9/bis 75,9/bis 82,1/bis 88,2/bis 94,1/bis 100,2/über 100,2
18-29 Jahre	weibl./männl.	
30-35 Jahre	weibl./männl.	
36-40 Jahre	weibl./männl.	
41-45 Jahre	weibl./männl.	
46-50 Jahre	weibl./männl.	
51-55 Jahre	weibl./männl.	
ab 56 Jahre	weibl./männl.	